

Analisis *Continuity Editing* Dalam Membangun *Dramatic Context* Pada Film *Cek Toko Sebelah*

Tissa Trisniawati Wibowo^{1)*}, Abdul Rahman²⁾, Hery Sasongko³⁾

^{1,2)} Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

³⁾ Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.

*Corresponding Author

Email : tissawibowo@gmail.com

How to cite: Wibowo, T.T., Rahman, A., & Sasongko, H. (2024). Analisis Continuity Editing dalam Membangun Dramatic Context Pada Film Cek Toko Sebelah. *In Laboratory Journal*, 2(1): 14-23.

Article History : Received: Oct 29, 2023. Revised: Dec 15, 2023. Accepted: Feb 01, 2024

ABSTRAK

Pengeditan Kontinuitas bertujuan untuk menjamin kesinambungan dan efektivitas pencapaian Konteks Dramatis dalam rangkaian adegan cerita melalui gambar diam. Penelitian konteks dramatik dalam analisis ini menggunakan teori dramatik D.W Griffith. Penelitian ini berfokus pada konteks dramatis, dimana drama mengarah pada hubungan antar adegan yang memiliki nilai estetis atau informasional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berbentuk deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan continuous editing dapat mempengaruhi drama suatu film, khususnya aspek emosional. Selain mampu menggerakkan unsur sinematik dalam film.

KEYWORDS

Continuity
Context
Dramatik
Editing

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Film *Cek Toko Sebelah* adalah film kedua dari sutradara komika Ernest Prakarsa berkolaborasi dengan Starvision Plus. *Cek Toko Sebelah* adalah film yang bergenre komedi yang dirilis pada tahun 2016. Film secara umum biasanya terbagi menjadi dua bagian unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur-unsur tersebut harus saling berkolaborasi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membingkai suatu alur pada film. Unsur sinematik dibagi menjadi empat elemen pokok yaitu, *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara.

Konsep *continuity editing* adalah suatu konsep yang sering digunakan oleh pembuat film. Tujuannya untuk membuat penonton terasa nyaman saat menontonnya. Dramatisasi pada film diperlukan agar cerita tidak monoton sehingga penonton tidak merasa bosan. Dramatisasi juga melibatkan emosional penonton sehingga penonton merasakan suasana film. Dari aspek sinematografi dan editing pada film ini juga tersusun dengan amat sangat baik sehingga alur cerita yang dirangkai dapat dicerna dan di mengerti dengan baik oleh penonton. Editor pada saat melakukan penyusunan gambar tidak hanya melihat dari bagaimana menyusun gambar dari *shot* satu menuju *shot* berikutnya, melainkan seorang editor juga harus membutuhkan makna lebih dalam memilih sebuah *shot* untuk disusun yang akan dapat menghasilkan alur cerita yang memiliki unsur dramatik atau pesan yang akan disampaikan.

Dalam menggabungkan kedua *genre* antara drama dan komedi, seorang editor harus mengerti dengan penempatan sisi komedi yang akan disampaikan, bukan hanya sekedar menyambungkan pada beberapa adegan. Sehingga penonton dapat menerima visual yang sesuai dengan sebuah film drama komedi. Aspek *editing* dalam film *Cek Toko Sebelah* memberikan banyak variasi dalam penyampaian cerita yang dibolak-balik untuk dapat memberikan penekanan dalam pencapaian cerita.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk kajian bagaimana *continuity editing* dapat membangun *dramatic context* pada film *Cek Toko Sebelah* karya Ernests Prakasa. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu cara pengumpulan data dengan menuliskan variabel demi variabel satu-persatu. Fokus penelitian ini adalah menganalisis teknik *continuity editing* yang ada di dalam film *Cek Toko Sebelah* sehingga dapat membangun *Dramatik Context*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif sehingga penyajian data akan disajikan dalam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan banyak terobosan dalam menghadirkan masa lalu ke masa kini. Masa lalu tidak lagi hanya dihadirkan sebagai sajian audio-visual, tetapi sebagai sesuatu yang dapat berinteraksi dengan pemirsa masa kini. Hiperealitas Tsunami Aceh 2004 melalui video instalasi ini diciptakan dengan pendekatan Immersive Room, Immersive Room merupakan instalasi *video mapping* yang diproyeksi dengan sudut 360°. Dinding yang mengelilingi menjadi layar yang memutar audio visual, penonton yang menyaksikan dapat merasakan sensasi seolah-olah berada di dalam video.

Editing merupakan salah satu elemen penting dalam pembentukan sebuah film. Editor bertugas menyusun hasil *shooting* hingga membentuk pengertian cerita. Berkaitan dengan hal tersebut, bentuk akhir dari penyelesaian sebuah film bertumpu pada proses editing yang dipertanggung jawabkan oleh editor. Editor dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan alur cerita yang diinginkan. Proses pembuatan tidak terlepas dari membangun dramatik *context*. Dramatik *context* ini bertujuan untuk memberi kesan terhadap estetika dan informasi pada setiap penyambungan 2 *shot* atau lebih. Dramatik *context* mengacu pada sesuatu yang berhubungan dengan drama (cerita). Dalam konteks dramatik yang dianalisis penulis mengacu pada informasi yang terdapat pada *scene-scene* pertikaian antar keluarga Koh Ahfuk.

Seorang editor pada saat melakukan penyusunan gambar tidak hanya melihat dari bagaimana menyusun gambar dari *shot* satu menuju *shot* berikutnya, melainkan seorang editor membutuhkan makna lebih dalam memilih sebuah *shot* untuk disusun yang dapat menghasilkan alur cerita yang memiliki unsur dramatik *context* atau pesan yang disampaikan. Dalam penggabungan kedua *genre* antara drama dan komedi, seorang editor juga harus mengerti penempatan sisi komedi yang disajikan, bukan hanya sekedar menempelkan pada beberapa adegan. Sehingga penonton dapat menerima visual yang sesuai dalam sebuah film drama komedi. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terdapat 7 *scene* yang memiliki dramatik konteks pada film *Cek Toko Sebelah*. Beberapa *scene* tersebut yaitu *scene* 8,13,18,74,86,91,106.

Tabel 1. Tabel Editing

<i>Scene</i>	<i>shot</i>	<i>Continuity editing</i>
8	1, 2, 3	Terdapat aturan 180° dan <i>establisng shot</i>
	3, 4	Menggunakana aspek <i>reverse shot</i>
	1, 2	Menggunakan aspek <i>match of action</i>
13	1, 2, 3	Terdapat aturan 180° dan menggunakan aspek <i>reverse shot</i>
	4, 5	Menggunakan aspek <i>eyeline match</i>
18	2, 3	Menggunakana aspek <i>reverse shot</i>
	5, 6	Menggunakan <i>point of view cutting</i>
74	1, 2,3	Terdapat aturan 180° dan <i>establisng shot</i>
		Menggunakan aspek <i>reverse shot</i>
86	1, 2, 3	Terdapat aturan 180° dan <i>establisng shot</i>
		Menggunakan aspek <i>cross cutting</i>
91	1, 5	Terdapat aturan 180°
	1, 2 dan 16, 17	Menggunakan <i>point of view cutting</i>
106	1, 2, 3	Terdapat aturan 180° dan <i>establisng shot</i>
	6, 7	Menggunakana aspek <i>reverse shot</i>

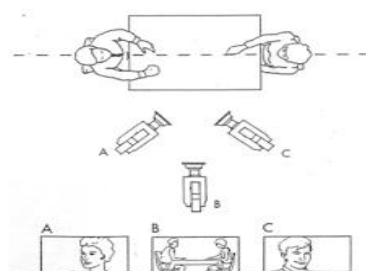
Analisis

1. Scene 8

Gambar-gambar di atas memperlihatkan adegan *scene* 8 pada menit ke 00.02.48-00.03.54. Yohan dan Ayu yang sedang mengendarai motor dan hampir ditabrak oleh mobil yang tiba-tiba datang menghalangi jalan Yohan. Yohan yang kaget langsung berhenti dan memarkirkan motor didepan mobil tersebut. Disini diperlihatkannya karakter Erwin yang temperamen dan mudah emosi saat ada yang membuatnya kesal. Konteks kemarahan Yohan kepada pengendara mobil yang hampir menabraknya terlihat pada *shot* awal yang memperlihatkan suasana jalan yang sepi dan tiba-tiba mobil yang melaju kencang dari arah kiri datang dan hampir menabrak motor Yohan. Yohan yang mendapatkan pelakuan seperti itu langsung marah dan menegur pengendara mobil. Kemarahan Yohan terlihat pada *shot* 2 dan *shot* 3 yang memperlihatkan gerak dan ekspresi Yohan ketika sedang marah.

Scene 8 terdapat aspek *reverse shot* yang terlihat pada *shot* 3 dan 4. *Reverse shot* adalah gabungan 2 *shot* yang membedakan posisi para pemain. *Shot* 3 memperlihatkan Yohan yang melihat kearah lawan dan *shot* 4 memperlihatkan Kaesang yang melihat ke arah kiri yang mendandakan posisi Yohan berada disebelah kiri. Teknik ini digunakan untuk mempertegas ekspresi dan saat pemain berdialog. Posisi kamera diambil dari arah belakang pundak masing-masing pemain.

Pada *scene* 8 ini terdapat aturan 180° dimana aturan tersebut adalah aturan baku yang selalu dipakai dalam produksi film. Pada aspek *continuity editing* 180° merupakan sebuah aturan yang mana posisi kamera tidak boleh melewati garis imajiner. Garis imajiner adalah garis dimana aksi berlangsung, yang biasanya searah dengan karakter atau objek.



Gambar 1. Aturan 180°

Aturan 180° pada *scene* ini terlihat pada *shot* 1, *shot* 3 dan *shot* 4 yang memperlihatkan dialog perdebatan antara Yohan dan kaesang. Fungsi dari aturan 180° ini untuk memastikan posisi pemain dalam frame, memastikan garis mata (*eyelines*) dan memastikan *screen directing* selalu konsisten.

Shot 1 diambil dari arah B yang memperlihatkan *extreme long shot*, *shot* 3 di ambil dari arah C yang memperlihatkan ekspresi Yohan ketika berbicara dan *shot* 4 di ambil dari arah A yang memperlihatkan ekspresi Kaesang saat berbicara dengan Yohan. Aturan 180° ini juga memastikan arah pandang pemain yang konsisten. Memastikan arah pandang pemain bertujuan untuk memudahkan untuk membaca ruang di dalam layar. Jika transisi dilakukan arah pandang pemain tidak akan berubah, terlihat pada *shot* 3 yang memperlihatkan Yohan yang menatap Kaesang yang berada di sebelah kanannya dan *shot* berpindah ke *shot* 4 yang memberikan informasi bahwa mereka saling berhadapan.



Gambar 2. scene 8 shot 3



Gambar 3. scene 8 shot 4

Establishing pada scene ini terlihat pada shot 1, adegan Yohan dan Ayu sedang mengendarai motor dan hampir tertabrak mobil. *Shot* ini memperlihatkan set jalanan yang luas dan sepi, dimana *establishing shot* merupakan sebuah *shot* yang menggunakan jarak cukup jauh (*extreme long shot*) untuk memperlihatkan hubungan spasial antar tokoh utama, objek serta latar atau set.



Gambar 4. scene 8 shot 1



Gambar 5. scene 8 shot 2

Scene 8 pada shot 1 dan 2 menggunakan aspek *match of action* karena pengambilan *shot*-nya dari arah yang berbeda namun memperlihatkan adegan yang tidak terputus dalam suatu momen pergerakan yang sama. Aspek *match of action* diambil dari perpindahan *shot* dari yang berbeda yang memperlihatkan adegan *extreme long shot* Yohan yang berhenti di depan mobil lalu disambung dengan potongan *shot big close up* tangan tangan Yohan memukul mobil, teknik kamera *follow* pergerakan Yohan. Ketegangan pada adegan ini terlihat pada saat Yohan yang menghapiri mobil dan memukul mobil tersebut. Perpindahan tiap *shot* terlihat cukup cepat dan diimbangi dengan gerakan subjek dan gerak kamera yang mengikuti gerak dan arah Yohan. Pada scene ini menggunakan aspek spasial dimana rangkaian *shot* pada adegan ini menggunakan cut to cut dan hanya menggunakan satu ruang dan waktu yang bersamaan.

2. Scene 13



Gambar 6. Scene 13 shot 1



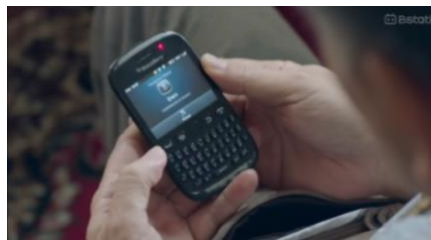
Gambar 7. Scene 13 shot 2



Gambar 8. Scene 13 shot 3

Gambar scene 13 di atas memperlihatkan shot 1 yang berdurasi 4 detik *long shot* percakapan Yohan dan Ko Ahfuk yang berada di ruang tamu rumah Ko Ahfuk, perpindahan adegan shot 2, *medium shot* ekspresi datar Ko Ahfuk yang melihat kearah kiri menandakan posisi Yohan berada di sebelah kiri Ko Ahfuk. Shot 3 yang berdurasi 4 detik memperlihatkan *medium shot* ekspresi Yohan yang sedih dan malu ketika meminjam uang kepada Ko Ahfuk. Kamera yang berada di depan Yohan memperlihatkan bahu Ko Ahfuk yang melihat kekiri memberikan informasi pada shot sebelumnya bahwa Yohan berada disebelah kiri Ko Ahfuk. Gabungan kedua shot tersebut memperlihatkan bahwa set kedua toko tidak berubah dari posisi awal. Adegan pada scene 13 menggunakan aturan 180° dimana aturan tersebut harus di ikuti agar tidak mengganu atau membuat bingung telat posisi pemain.

Scene 13 ini menggunakan aspek *reverse shot* terlihat pada gambar shot 2 dan shot 3.



Gambar 9. Scene 13 shot 4



Gambar 10. Scene 13 shot 5

Gambar 10.3 shot 4 yang berdurasi 3 detik memperlihatkan *big close up* layar ponsel Ko Ahfk yang mendapat panggilan dari Erwin. Gambar 10 shot 5 adalah sambungan gambar dari 11.3 yang berdurasi 5 detik memperl dengan Erwin lewat telepon. Kedua penyambungan shot ini memperlihatkan objek yang dilihat Ko Ahfuk sehingga memberikan pemaknaan bahwa tawa Ko Ahfuk muncul ketika Ko Ahfuk berhubungan dengan anaknya keduanya, yaitu Erwin. Perbedaan mood yang diberikan Ko Ahfuk kepada kedua anaknya memberikan dampak kesedihan dan kesenjangan kasih sayang terhadap kedua anaknya. Seperti yang dikatakan Ernest pada wawancara 2023, bahwa didalam keluarga ini, masing-masing memiliki pandangan yang berbeda-beda, dan dimata masing-masing tokoh utama pandangan masing-masing tersebut tidak ada yang benar dan tidak ada yang salah. Namun karna kurangnya komunikasi yang mebuat keluarga Ko Ahfuk tidak bisa memahami satu sama lain.

3. Scene 18

Scene 18 menggunakan aturan 180° yang menempatkan garis aksi berada di bagian belakang Yohan. Aturan 180° ini bertujuan untuk memudahkan penempatan posisi kamera, pergerakan karakter dan setting pada lokasi. Shot 1 pada gambar di atas memperlihatkan *medium long shot* suasana malam natal keluarga Ko Ahfuk yang hening. Gambar shot 2 yang berdurasi 4 detik memperlihatkan *close up* Yohan yang hendak mencairkan suasana dan mengajak papanya berbicara. Kamera yang memperlihatkan arah depan Yohan, namun arah pandang Yohan tertuju kesebelah kanan. Penyambungan gambar shot 3 yang berdurasi 3 detik memperlihatkan Ko Ahfuk yang melihat ke arah kiri yang menandakan bahwa lawan bicaranya berada disebelah kirinya. Arah pandang pada gambar shot 2 dan shot 3 memberikan informasi bahwa kedua tokoh tersebut saling menatap ketika sedang berbicara. Shot 4 memperlihatkan Ayu yang melihat Yohan dengan tatapan simpati. Shot 7 memperlihatkan *long shot* ekspresi simpati Ayu yang melihat Ko Ahfuk gelisah. Aspek ini disebut dengan *reverse shot*, yaitu teknik yang memperhatikan posisi (*frame*) pemain dengan menggunakan arah pandang pemain lainnya.

Point of View Cutting



Gambar 11. Scene 13shot 5

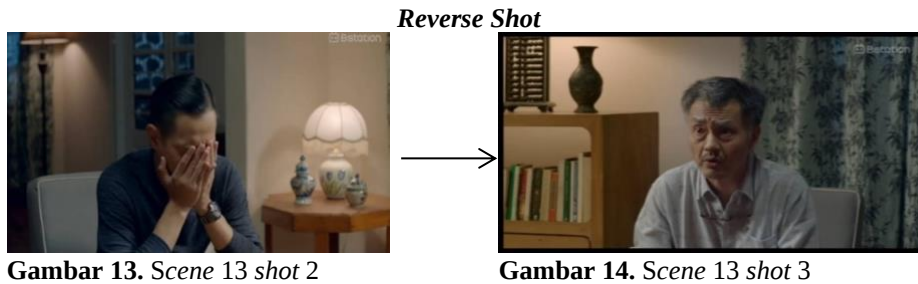


Gambar 12. Scene 13 shot 6

Gambar shot 5 yang berdurasi 7 detik memperlihatkan medium close up Ko Ahfuk yang gelisah dan melihat ponselnya tidak ada kabar dari Erwin, set yang diperlihatkan memberikan *symbol* foto yang terpanjang di meja, yang memperlihatkan foto Erwin, menandakan bahwa Ko Akfuk sedang menunggu kabar dari Erwin. Gambar shot 6 yang berdurasi 3 detik memperlhatikan *big close up* ponsel Ko Ahfuk yang berda di log panggilan Erwin. Gambar ini menunjukkan pengambilan gambar dari arah pandang Ko Ahfu. Teknik ini dimanakan dengan *point of view cutting*, teknik pengambilan

gambarnya memperlihatkan objek yang dilihat pemain lalu di sambung dengan adegan *shot* yang memperlihatkan objek yang dilihat pemain, pengambilan gambar dari objek tersebut persis seperti yang dilihat oleh pemain dari arah pandangnya. Pada adegan ini dramatik konteksnya di tunjukkan pada gambar penyambungan *shot* dengan menggunakan aspek spasial yang memanipulasi ruang dan waktu pada adegan. Seperti pada gambar *shot* 5 yang mana *shot* yang memperlihatkan Ko Ahfuk diambil dari posisi Yohan, namun secara visual Yohan tidak lagi di posisi tersebut.

4. Scene 74



Scene ini menggunakan aspek *reverse shot* yang terlihat pada *shot* 2 dan 3 dengan adegan Erwin yang berada tepat di depan Ko Ahfuk, dan ketika Ko Ahfuk berdialog Ko Ahfuk melihat ke depan menandakan posisi Erwin berada di depannya. *Reverse shot* merupakan gabungan 2 *shot* atau lebih yang membedakan posisi pemain. Konteks *scene* ini terlihat pada Erwin dan Ko Ahfuk yang berdebat merebutkan dan memperhankan hak mereka masing-masing, konflik yang terjadi pada *scene* ini memberikan suasana tegang. Untuk mempertegas unsur dramatik pada *film Cek Toko Sebelah* yaitu dengan memperlihatkan *shot-shot* yang mendominasi ekspresi tokoh. Pada *scene* ini menggunakan *cut to cut* untuk memperlihatkan ekspresi karakter saat berdialog, terlihat potongan gambar mengikuti durasi dialog yang dilakukan.

Teknik editing pada adegan ini menggunakan aspek *reverse shot*, dimana teknik editing ini ingin memperlihatkan adegan masing-masing tokoh dengan karakter dan pendirian mereka sendiri namun tidak merusak atau melanggar *continuity* editing (Partista 181:2017). *Reverse shot* merupakan gabungan dua *shot* yang membedakan posisi pemain, posisi Erwin yang terlihat pada gambar *shot* 3 yang berada disebelah kiri dan gambar 2 memperlihatkan Ko Ahfuk yang berada di posisi sebelah kanan. Penggunaan aspek ini membuat adegan terasa menegangkan, karena editing memperlihatkan emosional dan keseriusan suasana pada dialog Erwin dan Ko Ahfuk.

5. Scene 86

Adegan Ko Afuk mengenang masa-masa perjuangan bersama istrinya. Masa perjuangan membangun toko dari awal sampai sekarang ini. Dalam setiap adegan sedih Ko Afuk didukung dengan *flashback* yang memperlihatkan masa lalu keluarga ketika berada di toko tersebut. Dan yang membuat lebih sedih lagi ketika adegan *flashback* terdapat masa kecil Yohan dan Erwin di dalam toko tersebut. Jadi Ko Afuk sangat sedih ketika Erwin tidak mau meneruskan toko yang sudah dibangun sejak dulu.



Gambar 15. scene 86

Ko Ahfuk dan seluruh ruangan toko kelontong yang kosong dan kotor miliknya. Adegan scene 86 ini memperlihatkan suasana kacau Ko Ahfuk ketika kehilangan tokonya. Adegan ini memberikan informasi kesedihan pada suasana Ko Ahfuk yang mengosongkan toko miliknya. Adanya beberapa *shot* yang memperlihatkan *Flashback* Yohan dan Erwin kecil sedang asik bermain di toko kelontong Ko Ahfuk. Pada gambar ini memperlihatkan suasana bahagia. *Shot* pada adegan scene 86 ingin menyalurkan rasa kesedihan pada tokoh utama film. Dramatik konteks yang terdapat pada scene 86 ini terlihat pada perpindahan antar *shot* yang memiliki tekanan waktu yang lambat dan didukung oleh *sountrac* lagu pada film Cek Toko Sebelah. Tempo durasi *shot* yang terdapat pada scene ini menggunakan tempo yang panjang sehingga duarsi yang dirasakan pada scene ini sangat lambat karena ingin memperlihatkan suasana kesedihan Ko Ahfuk.

Scene ini menggunakan aturan 180° yang memastikan posisi Ko Ahfuk dalam adegan ini terlihat konsisten walaupun Ko Ahfuk selalu berpindah posisi. *Scene* ini juga menggunakan teknik *cut in* untuk penyambungan beberapa *shotnya*. Terlihat pada *shot* 1 yang memperlihatkan *extreme long shot* Ko Ahfuk yang memperlihatkan set toko yang kosong dan berantakan, lalu disambung dengan *medium close up* Ko Ahfuk yang sedang memperhatikan seluruh sudut ruangan toko kelontongnya.

Adanya *flashback* yang berbeda waktu dan lokasi diperlihatkan pada adegan, merupakan adegan yang menggunakan teknik *cross cutting*. Penempatan teknik *cross cutting* pada adegan tersebut dapat mewujudkan cerita yang begitu menyentuh dan emosional dengan baik pada adegan ini. Sekaligus dengan tambahan perpindahan gambar yang menggunakan perpindahan gambar secara perlahan membuat gambar ini cukup memberikan adanya perbedaan waktu yang terjadi. Editor ingin memperlihatkan perbedaan waktu yang terjadi antara Ko Afuk yang merenung dan waktu ketika Ko Afuk sedang membangun tokonya bersama istrinya di masa lalu. Dalam hal ini, momen-momen dengan penekanan dramatis cenderung menjadi lebih intens ketika kita mendekati resolusi film. Dalam hal ini, momen-momen dengan penekanan dramatis cenderung menjadi lebih intens ketika kita mendekati resolusi film. (Ken dencinger 257:2019).

Editor ingin memperlihatkan seluruh kenangan indah saat membangun sebuah toko bersama istrinya, sehingga cerita yang disajikan lebih terkesan dramatik. Penempatan teknik tersebut membuat adegan drama yang disusun lebih menonjol lagi. Karena kesan konflik batin yang dirasakan pemain secara tidak langsung terbawa.

6. Scene 91

Point of View Cut



Gambar 16. Scene 91 shot 1



Gambar 17. Scene 91 shot 2

Pada gambar 14.1 memperlihatkan medium shot Erwin dan Yohan yang sedang duduk menunggu Robert, terlihat Erwin sedang menelfon Natalie dan Yohan melita foto-foto di ruangan Robert. Pada gambar 14.2 memperlihatkan *big close up* foto yang dilihat Yohan. Foto memperlihatkan bahwa kekayaan yang dimiliki Robert adalah milik dari papa mertua Robert. Konteks pada scene ini memperlihatkan suasana kantor Robert yang penuh dengan rasa ingin tahu maksud dari potongan shot-shot yang mengarah ke foto yang dipajang di ruangan Robert. Yohan yang memperhatikan sudut demi sudut foto yang terpampang.

Pada scene ini menunjukkan simbol yang akan terjadi di scene selanjutnya. Seperti pada Yohan yang memperhatikan foto Robert dan keluarganya dan di buktikan dengan kedatangan istri Robert dan anaknya yang rempong dan membenci kehadiran Anita, asisten Robert. Erwin yang memperhatikan Anita lalu melihat ponsel Anita yang menunjukkan walpapernya dengan foto anaknya. Erwin dan Yohan dapat memprediksi bahwa Anita tertekan bekerja bersama Robert dan Anita juga dapat membantu Yohan dan Erwin membatalkan kontrak papanya. *Shot* ini menggunakan *cut to cut* dimana hanya menampilkan 1 shot gambar dengan durasi 1 detik. Pada gambar *shot* 16 memperlihatkan ponsel Anita. Gambar *shot* 17 memperlihatkan Erwin yang memperhatikan Anita yang risih dan menatap ponsel yang diletakkan Anita, dan ponsel tersebut terlihat ada foto dari anaknya Anita.

Dramatik konteks pada *scene* ini terlihat pada *shot-shot* yang memberikan informasi *scene* yang akan terjadi selanjutnya, namun penonton belum dapat menebak alurnya. Seperti yang dijelaskan oleh Cesa David Luckmansya (2023) perannya sebagai editor yaitu, untuk mempertegas unsur dramatik pada film *Cek Toko Sebelah* yaitu dengan memperlihatkan *shot-shot* yang mendominasi ekspresi tokoh. Pada *scene* ini menggunakan *cut to cut* untuk memperlihatkan ekspresi karakter. Editor dan sutradara menggunakan penekanan dramatik untuk menunjukkan kepada penonton bahwa apa yang dialami tokoh utama pada film, gambar dan suara lebih penting bagi mereka daripada apa yang telah terjadi sebelumnya dan, mungkin, apa yang akan terjadi setelahnya. Apakah peristiwa tersebut merupakan petunjuk atau keajaiban atau hanya sekedar perasaan yang dialami seorang tokoh utama. Dalam hal ini, momen-momen dengan penekanan dramatis cenderung menjadi lebih intens ketika kita mendekati resolusi film. Dalam hal ini, momen-momen dengan penekanan dramatis cenderung menjadi lebih intens ketika kita mendekati resolusi film. (Ken dencinger 257:2019).

Adegan ini memperlihatkan teknik editing dengan menggunakan aspek temporal. Adegan ini menggunakan aspek *Point of view cut* dimana *shot-shot* pada adegan tersebut memperlihatkan *shot* yang memperlihatkan Yohan melihat arah *out frame* lalu disambung dengan *shot* yang dilihat oleh Yohan dan *shot* yang dilihat oleh Erwin lalu berpindah pada potongan adegan yang memperlihatkan Erein sedang melihat objeknya. Yohan yang memperhatikan foto-foto yang berada di ruangan Robert, foto tersebut memberikan situasi rasa penasaran dengan potongan *shot-shot* diatas. Adegan ini juga menunjukkan makna atau klue yang akan terjadi pada adegan selanjutnya.

7. Scene 106

Scene 106 memperlihatkan adegan dengan menggunakan aturan 180°. Aturan tersebut digunakan untuk mempermudah tata letak kamera saat pemain bergerak, dan pandangan pemain terlihat

konsisten.



Gambar 18. scene 91 shot 1

Adegan scene 106 juga menggunakan aspek *reverse shot*, yang terlihat pada shot 6 yang memperlihatkan posisi Natalie yang sedang berdebat dengan Erwin, posisi kamera di ambil dari arah bahu Erwin. Adegan selanjutnya pada shot 7 yang memperlihatkan *close up* Erwin, kamera di ambil dari arah bahu Natalie.

Konteks adegan scene di atas memperlihatkan keegoisan dalam menjalin hubungan. Erwin yang ingin menceritakan kebahagiaannya kepada Natalie, namun Natalie yang egois dan ingin Erwin selalu mendengar perkataannya. Erwin yang capek selalu diatur-atur dan merasa bahwa Natalie hanya memikirkan kepentingannya sendiri. Pertengkaran pada adegan ini membuat penonton merasa tegang saat menontonnya. Dramatik konteks pada scene ini terlihat pada ekspresi perdebatan Erwin dan Natalie yang sama-sama tidak mau mengalah dan mementingkan pendapat masing-masing.

Gambar diatas memperlihatkan perdebatan antara Erwin dengan Natalie terlihat ekspresi Erwin yang marah dan kecewa melihat tanggapan pacarnya yang tidak suka dengan perjuangannya yang merebut kembali toko milik papanya. Gambar di atas memperlihatkan kemarahan Natalie yang selalu melarang Erwin untuk berurusan dengan toko milik papanya dan harus fokus ke dunia karirnya.

Adegan pada scene ini menggunakan aspek *reverse shot*, yang memperlihatkan posisi tokoh tidak berubah dari sudut pandang penonton (Pratista, 2017: 118). Hal ini membuat adegan terasa bahwa perdebatan Erwin dan Natalie membuat suasana menjadi tegang. Hingga terciptalah unsur dramatik pada adegan tersebut dengan menggunakan gabungan-gabungan shot yang memperkuat suasana menegangkan ada setiap shot. *Close up* ekspresi Erwin yang diambil dari arah bahu Natalie yang memperlihatkan pertikaian perbedaan pendapat dan keegoisan masing-masing.

KESIMPULAN

Film *Cek Toko Sebelah* merupakan film keluarga bergenre drama komedi mengangkat sebuah realitas etnis Tionghoa yang disutradarai oleh Ernest Prakasa. Dalam penelitian pada film ini menerapkan teknik *continuity editing* dalam membangun dramatik konteks pada film *cek toko sebelah* digunakan dalam film ini untuk mendukung dramatik dalam penyampaian alur cerita. Dari penerapan konsep editing yang ada dalam film *Cek Toko Sebelah*, pembuat film ingin memberikan kesan dramatisasi cerita kekeluargaan yang diangkat. Editor harus memahami dan mengembangkan dramatisasi pada setiap adegan yang akan diterapkan pada film. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan D.W Griffith yang membagi dramatis menjadi dramatik konten, dramatik konteks dan dramatik impact.

Aspek yang digunakan pada film *Cek Toko sebelah* adalah aspek temporal *continuity editing*, dimana pada aspek *continuity* tersebut ada beberapa elemen seperti, *180°*, *reverse shot*, *eyeline match*, *match of action*, *cross cutting*, *point of view cut*, *cut in* dan *establish shot* yang dapat menjaga kesinambungan waktu pada film. *Cek Toko Sebelah*. Kesinambungan cerita dari awal hingga akhir yang berkaitan dengan konflik, itu didasari dengan unsur dramatik *context*. Fungsi hubungan dramatik sebagai perangkat untuk dapat mengungkapkan pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton kedalam alur cerita dengan kreatifitas seorang editor yang dituntut dalam melakukan proses penyusunan gambar dari satu shot ke shot yang lain. Penyusunan gambar yang bernilai estetik dan informasi bermula dari kumpulan beberapa komposisi gambar yang memiliki arti dan makna yang jelas untuk menyampaikan cerita, dan menghasilkan informasi yang ada didalamnya.

REFERENSI

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: CV. Syakir Media Press.
- Armantono, R. B., & Paramita, S. (2013). Skenario, Teknik Penulisan Struktur Cerita Film. *Jakarta: FFTV IKJ*.
- Bacher, H. (2012). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Taylor & Francis.
- Bowen, C. (2017). *Grammar of the Edit*. London: Routledge.
- Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. London: Routledge.
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Koshimura, S., Oie, T., Yanagisawa, H., & Imamura, F. (2009). Developing fragility functions for tsunami damage estimation using numerical model and post-tsunami data from Banda Aceh, Indonesia. *Coastal Engineering Journal*, 51(3), 243-273.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, J. V. (1965). *The five C's of cinematography* (Vol. 1). Hollywood: Grafic Publications.
- Maabruri, A. (2011). Manajemen Produksi Program Acara televisi: Format Acara Televisi Drama. *Depok: Mind8 Publishing House*.
- Piatanesi, A., & Lorito, S. (2007). Rupture process of the 2004 Sumatra–Andaman earthquake from tsunami waveform inversion. *Bulletin of the Seismological Society of America*, 97(1A), S223-S231.
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rush, Michael. (1999). *New Media in Late 20th- Century Art*. Singapore.
- Syamsidik, A. N., Oktari, R. S., & Fahmi, M. (2019). Aceh pasca lima belas tahun Tsunami: kilas balik dan proses pemulihan. *Banda Aceh: Tsunami and Disaster Mitigation Research Center (TDMRC) Universitas Syiah Kuala*.
- Suprpto, T. (2013). *Berkarier di bidang Broadcasting*. Media Pressindo.
- Yommy, O. D. (2016). *Analisis Unsur Dramatik Film Filosofi Kopi Produksi Visinema Pictures* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).